

## Per un'educazione tecno-estetica

Elisa Binda

La nostra esperienza sensibile, la costruzione della nostra identità sono legate, oggi più che mai, alla relazione con i media, in particolare con quelli audiovisivi. I nostri processi cognitivi, affettivi, emotivi ed educativi, tanto individuali quanto collettivi, si originano e si sviluppano in ambienti che si fanno sempre più tecnicizzati. Viviamo continuamente sollecitati da una rete interconnessa di dispositivi.

È in questa interazione che il nostro *sensus commune* prende forma. Con questa espressione intendo riferirmi al *Gemeinsinn* kantiano, ovvero «all'insieme dei modi d'essere del sentimento estetico», «alle prestazioni del tutto peculiari della sensibilità dell'essere umano»<sup>1</sup>. Tali prestazioni possiedono delle caratteristiche che contraddistinguono la nostra *aisthesis* in senso specie-specifico. La nostra sensibilità è naturalmente predisposta a prolungarsi, a estendersi, in artefatti inorganici<sup>2</sup>. Il nostro senso comune si fonda a partire da questa distintiva apertura allo stimolo, alla contingenza e all'imprevedibilità di un ambiente che modifichiamo creativamente. Il sentire che condividiamo si costituisce e si riorganizza, oggi, all'interno di ambienti ad alto tasso di tecnicizzazione, in uno spazio altrettanto «comune» che viene offerto all'esplorazione percettiva<sup>3</sup>, sensibile.

Quello che credo sia oggi assolutamente necessario e quella che ritengo essere una delle sfide del nostro tempo è proprio la necessità di *educare* la nostra *aisthesis* a esplorare questo spazio condiviso. Come ci rapportiamo, ad esempio, con il continuo proliferare di immagini digitali, che, tra l'altro, produciamo anche in prima persona, con la crescente pervasività degli apparati tecnologici nel nostro quotidiano? Non ho affatto la presunzione di poter fornire delle risposte anche so-

<sup>1</sup> P. Montani, *Prolegomeni a un'educazione tecno-estetica*, in «Mediascapes Journal», n. 5, 2015, pp. 71-82, p. 79.

<sup>2</sup> Cfr. P. Montani, *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2014.

<sup>3</sup> P. Montani, *Prolegomeni a un'educazione tecno-estetica*, op. cit., p. 80.

lo minimamente conclusive a queste domande, così cruciali. Quello che vorrei fare, con questo mio scritto, è provare a ragionare su alcune possibili premesse teoriche e, in conclusione, fare riferimento a degli esempi virtuosi, a mio modo di vedere, di quella che si può definire un'educazione tecno-estetica.

Del resto, quello che sta accadendo, su scala globale, in queste settimane, sembra dare una sferzata, un'accelerazione al processo di tecnicizzazione degli ambienti. L'emergenza sanitaria legata al Covid-19 ha una ricaduta anche sul nostro *Gemeinsinn*. Basti pensare al fatto che per spostarci dovremo fare riferimento a un'applicazione, o a come le nostre relazioni personali o di lavoro siano necessariamente coadiuvate da uno schermo. Nella mia esperienza di docente, da qualche settimana, mi sono dovuta abituare a considerare dei piccoli quadrati sullo schermo come a ciò che sta per i corpi vivaci dei miei studenti. Il luogo da sempre deputato a favorire i nostri processi educativi e di apprendimento, cioè la scuola, si trova oggi alle prese con la *Didattica A Distanza*. Credo che proprio l'istituzione scolastica debba e possa essere un luogo privilegiato per la costruzione di quella che ho definito un'educazione tecno-estetica e di cui andrò a esplicitare meglio gli aspetti. Con ciò non voglio assolutamente suggerire che l'apprendimento "in presenza" debba essere sacrificato per favorire quello online. Penso, però, che la scuola debba considerare seriamente l'aspetto ibrido delle nostre vite e favorire dei processi di alfabetizzazione non soltanto di tipo tradizionale, ma anche legati all'emersione dei nuovi linguaggi digitali. Non è un caso che i possibili esempi di educazione tecno-estetica che intendo proporre trovino spazio proprio tra le mura scolastiche.

Ma prima di parlare di questo, vorrei fornire delle riflessioni preliminari a partire da delle basi teoriche che ritengo imprescindibili.

### 1. *Tecno-estetica e ambienti associati*

Innanzitutto, vorrei chiarire il significato e l'origine del termine *tecno-estetica*.

È stato Gilbert Simondon, filosofo della tecnica (e non solo) che oggi più che mai vive una fortunata e legittima *renaissance*, a coniare questo termine in uno scritto dal carattere provvisorio. Si tratta, infatti, di una lettera indirizzata, ma mai inviata, a Jacques Derrida nel

Elisa Binda, Per un'educazione tecno-estetica. Pratiche e riflessioni

1982. Nello scorrere delle pagine Simondon giunge a definire, giovanosi anche di molteplici esempi, alcuni aspetti della tecno-estetica fino a enuclearne il più «originario»<sup>4</sup>. Essa evidenzia, innanzitutto, come la nostra sensibilità si correli a una prassi: perlustriamo attivamente il mondo. Gli esempi messi in gioco da Simondon, i quali spaziano dal dipinto della Gioconda all'uso del martello, passando per chiavi inglesi e strumenti musicali, mostrano come, in questa esplorazione, si faccia spesso ricorso all'ausilio di un artefatto e come, così facendo, si istituisca una relazione nella quale il corpo umano «dona e riceve». In questo coinvolgimento strumentale, aggiunge Simondon, facciamo esperienza di un tipo di «intuizione percettivo-motoria e sensoriale», di un «piacere d'azione»<sup>5</sup>. Il corpo stesso diviene in questo senso un'interfaccia, un *medium*<sup>6</sup>, coinvolto nel suo commercio con le cose che lo circondano, le quali ne amplificano la performatività.

Simondon giunge poi a dischiudere il significato più originario del concetto di tecno-estetica, ciò che definisce il suo «senso, più primitivo, più pienamente corporeo»:

«il sentimento tecno-estetico sembra essere più originario rispetto al solo sentimento estetico o all'aspetto tecnico considerato semplicemente sotto l'angolazione della sua funzionalità, che è penalizzante»<sup>7</sup>. Cosa sottintendono queste parole?

Che la nostra *aisthesis*<sup>8</sup> è, in via di principio, tecnicamente alterata. La tecnica, in altri termini, non è qualcosa che si aggiunge *poi* a un presunto e «più originario» incontro, semplicemente sensibile, dell'essere umano con il suo ambiente.

Simondon, formulando il concetto di tecno-estetica, ci aiuta a comprendere quanto le qualità e le prestazioni dell'*aisthesis*, ovvero della sensibilità umana, siano originariamente e naturalmente predi-

<sup>4</sup> G. Simondon, *Sur la technique*, PUF, Paris 2014; trad. it. di A. S. Caridi, *Sulla tecnica*, Orthotes, Napoli-Salerno 2017, p. 330.

<sup>5</sup> Ivi, p. 323.

<sup>6</sup> «Il corpo è il primo e più naturale oggetto tecnico e, nello stesso tempo, oggetto tecnico dell'uomo», M. Mauss, *Teoria generale della magia e altri saggi*, «Le tecniche del corpo», Einaudi, Torino 1965, p. 392 (ed. or. *Sociologie et anthropologie*, Presses Universitaires de France, Paris 1950). Sul corpo come *medium* originario cfr., tra gli altri, A. C. Dalmaso, *L'œil et l'histoire. Merleau-Ponty et l'historicité de la perception*, Mimésis, Paris, 2019.

<sup>7</sup> G. Simondon, *Sulla tecnica*, op. cit., p. 330.

<sup>8</sup> Ritengo molto significativo che nel momento in cui Simondon descrive il significato più radicale della nozione di tecno-estetica, introduca il termine greco *aisthesis*; in questo modo riconduce la parola «estetica» alla sua origine etimologica la quale indica la sensibilità, la sensazione. L'estetica non è dunque riferibile soltanto a una teoria dell'arte, per quanto, nel corso della lettera, Simondon indaghi brevemente anche questo aspetto.

sposte a prolungarsi in artefatti inorganici. A questo proposito, Bernard Stiegler ha parlato di una «originaria tecnicità», per la quale le nostre protesi tecniche non si possano intendere come «un semplice prolungamento del corpo umano», ma, piuttosto, come ciò che «rende questo corpo umano»<sup>9</sup>.

La definizione che Simondon ci fornisce di tecno-estetica permette di istituire un parallelo con gli studi, ormai classici, del paletnologo André Leroi-Gourhan, i quali ravvisano una completa coincidenza tra il processo di ominazione e quello di tecnogenesi<sup>10</sup>, tanto da affermare che «il solo criterio d'umanità *biologicamente* innegabile è la presenza dello strumento»<sup>11</sup>. La specie umana si costituisce come tale per la sua tendenza ad articolare al di fuori di sé<sup>12</sup> – delle sue coordinate corporee – la sua evoluzione. Attraverso un insieme proteiforme di mediazioni, le quali vanno dal linguaggio agli oggetti tecnici, passando per le immagini, dalle rupestri fino alle digitali, l'umano ha incessantemente modificato il suo ambiente, garantendosi, di fatto, la sopravvivenza come specie.

La nostra sopravvivenza è, così, legata alla creazione di ciò che Simondon ha definito, in un testo del 1958<sup>13</sup>, un *ambiente associato*, ovvero quel tipo di ambiente inedito che un oggetto tecnico istituisce all'interno dell'ambiente nel quale si installa. L'ambiente associato è un ambiente *misto*, perché composto da elementi naturali e artificiali, condizionato dalla presenza di un oggetto tecnico e a sua volta in grado di condizionarne l'evoluzione. Alla fine degli anni '50, Simondon, elaborando questa nozione, cerca di riflettere su ciò che stava accadendo sotto ai suoi occhi, ovvero sul continuo accrescimento di ciò che definisce un «universo politecnico»<sup>14</sup> nel quale gli oggetti tecnici si trovano in una profonda interconnessione tra loro, con l'ambiente e con gli esseri umani. È evidente come oggi questo universo politecnico sia ancora più articolato e complesso. Questo intreccio tra aspetti

<sup>9</sup> B. Stiegler, *La Technique et le Temps 1, La faute d'Épiméthée*, Gallimard, Paris 1994, p. 162.

<sup>10</sup> «La mano umana è umana per quanto se ne distacca e non per quello che è», A. Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole. Technique et langage*, Albin Michel, Paris 1964; trad. it. di F. Zannino, *Il gesto e la parola (2 voll)*, Einaudi, Torino 1977, p. 283.

<sup>11</sup> A. Leroi-Gourhan, *Technique et société chez l'animal et chez l'homme*, in *Le fil du temps. Ethnologie et préhistoire*, Fayard, Paris 1983, p. 69.

<sup>12</sup> «Tutta l'evoluzione umana contribuisce a porre fuori dell'uomo ciò che, nel resto del mondo animale, corrisponde all'adattamento specifico», A. Leroi-Gourhan, *Il gesto e la parola*, op. cit., p. 277.

<sup>13</sup> G. Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, Paris 1958.

<sup>14</sup> Ivi, p. 220.

\_\_\_\_\_ Elisa Binda, Per un'educazione tecno-estetica. Pratiche e riflessioni \_\_\_\_\_

naturali e artificiali prende sempre più la forma di un chiasma tra ambienti mediali che sono anche media ambientali<sup>15</sup>. I media vanno a costituire degli ambienti associati i quali possiedono un sempre maggiore tasso di mediazione tecnica. È in questo chiasma che, lo ribadisco, prende forma il nostro *sensu comune*.

In questo quadro teorico, vi è qualcosa che merita di essere ulteriormente considerato per la sua importanza. Non soltanto l'essere umano, attraverso un processo di esternalizzazione, muta i suoi ambienti, ma, come in un circolo, è a sua volta modificato da un movimento, conseguente, di retroazione che agisce sulla strumentazione cognitiva e sensibile, altamente plastica, che lo caratterizza in quanto umano<sup>16</sup>.

Attraverso la produzione e l'utilizzo di artefatti abbiamo, insomma, da sempre organizzato la nostra esperienza del mondo, ma ciò ha prodotto non solo in quel mondo, ma anche in noi, quello che Simondon definisce un *processo di individuazione*. Con questa espressione il filosofo indica come l'individuo non possa mai essere inteso come un'entità definita e determinata; piuttosto, esso è sempre aperto a continui processi di individuazione che si danno in simbiosi con il suo ambiente<sup>17</sup>.

Attraverso le modificazioni apportate nell'ambiente, l'umano si trova ad agire su se stesso, ad essere coinvolto in un processo di individuazione. Si viene così ad esercitare un *feedback*, per cui non si può concepire la tecnica come semplice

mezzo, ma piuttosto come atto, come fase di un'attività di relazione tra l'uomo e il suo milieu; durante questa fase, l'uomo stimola il suo milieu introducendovi una modificazione; questa modificazione si sviluppa, e il milieu modificato propone all'uomo un nuovo campo di azione, esigendo un nuovo adattamento; l'energia del gesto tecnico, avendo percorso l'ambiente, ritorna sull'umano e gli permette di modificarsi, di evolvere<sup>18</sup>

<sup>15</sup> Su questo punto vedi Aa.Vv., *Ambienti mediali*, a cura di P. Montani, D. Cecchi, M. Feyles, Meltemi, Milano 2018.

<sup>16</sup> È proprio questa caratteristica plasticità della nostra specie a renderla «in grado di accogliere l'impatto della tecnologia nella sua bio-genesi», F. Parisi, *Tecnologie enattive. La mediazione da una prospettiva cognitivista*, in «Reti, saperi, linguaggi», n. 1, 2015, pp. 125-148, p. 143.

<sup>17</sup> In questo senso, la posizione filosofica di Simondon è avvicinabile alle teorie della *Niche Construction*, gruppo di ricerca composto, tra gli altri da F. J. Odling-Smee, K. N. Land e M. W. Feldman.

<sup>18</sup> G. Simondon, *Cultura e tecnica*, in *Sulla tecnica*, op. cit., p. 312.

Risulta evidente, dunque, l'impossibilità di pensare la nostra relazione con il nostro ambiente e con gli artefatti che lo compongono in termini di mera interazione<sup>19</sup>. Simondon, per far emergere il carattere costitutivo di queste relazioni, prende a prestito un concetto dalla fisica, ovvero quello di *trasduzione*. Attraverso questo termine il filosofo intende rendere evidente che la relazione non può mai essere intesa come ciò che si interpone tra elementi già individuati; la relazione è, piuttosto, condizione necessaria alla loro costituzione. Secondo Simondon «individuazione e relazione sono inseparabili; [...] non vi è limite tra l'individuo e la sua attività di relazione»<sup>20</sup>. Siamo esseri *di* relazione, più che esseri *in* relazione. La relazione è, in altri termini, *occasione* di individuazione. Nell'essere umano è proprio la tendenza a esternalizzarsi in artefatti a poter promuovere nuove individuazioni: «l'individuo si individua, si modifica, nella misura in cui percepisce altri esseri, agisce o fabbrica, è parte del sistema che comprende la sua realtà individuale e gli oggetti che percepisce o costruisce»<sup>21</sup>.

Il nostro modo di diventare quello che siamo si costituisce proprio in questo circolo creativo tra esterno e interno.

Ciò avviene non soltanto a livello individuale, ma anche sul versante collettivo, che Simondon definisce con il termine *transindividuale*<sup>22</sup>. Attraverso le nostre produzioni esternalizzate il transindividuale trova modo di riorganizzarsi.

È in questo senso, allora, che gli ambienti mediali nei quali viviamo oggi si aprono alla possibilità di essere non soltanto luoghi in cui i nostri processi di individuazione singolari, ovvero collettivi, vengono stabilizzati e depressi. Anche se è certamente opportuno considerare come il carattere algoritmico e automatizzato delle tecnologie digitali possa generare degli effetti di *disindividuazione* sulla nostra modalità di fare esperienza del mondo, la quale si ritroverebbe così a essere ri-

<sup>19</sup> Sullo sfondo di queste riflessioni sono presenti le teorie dell'*Embodied* e dell'*Extended Mind*. Per una ricostruzione completa ed esaustiva di queste tematiche e non solo, cfr. F. Parisi, *La tecnologia che siamo*, Codice Edizioni, Torino 2019.

<sup>20</sup> G. Simondon, *L'individuazione à la lumière des notions de forme et information*, Millon, Grenoble 2005; trad. it. di G. Carrozzini, *L'individuazione alla luce delle nozioni di forma e informazione*, Mimesis, Milano 2011, p. 170.

<sup>21</sup> Ivi, p. 333. Da questo punto di vista si può costruire un parallelo con la *Material Engagement Theory* di L. Malafouris.

<sup>22</sup> G. Simondon, *L'individuazione alla luce delle nozioni di forma e informazione*, op. cit., in particolare il capitolo intitolato *I fondamenti del transindividuale e l'individuazione collettiva* (pp. 395-427).

\_\_\_\_\_ Elisa Binda, Per un'educazione tecno-estetica. Pratiche e riflessioni \_\_\_\_\_

dotta, canalizzata<sup>23</sup>. Proprio per questo insieme di motivi, l'elaborazione di un'educazione tecno-estetica non può essere rimandata, ma deve essere, piuttosto, concretizzata e rilanciata. I dispositivi digitali e le tecnologie dell'immagine – fortemente accessibili, plastici, versatili, aperti a usi non previsti – configurano degli ambienti in cui la nostra interazione ha e può avere degli effetti di ritorno potentemente individuali. Il nostro *Gemeinsinn* può trovare linfa nell'esplorazione di questo tipo di spazi che possono servire ad «accrescere l'*aisthesis*», «la sensibilità elementare» che può, così, essere «estesa, sviluppata, diffratta come la luce è diffratta da un prisma o una rete»<sup>24</sup>.

## 2. Esempi di educazione tecno-estetica

In apertura della lettera scritta a Derrida, Simondon scrive: «se il nostro obiettivo fondamentale è rigenerare la *filosofia contemporanea*, è necessario tenere in considerazione, in maniera privilegiata, le interfacce»<sup>25</sup>. È a partire da questo proposito che comincia poi la sua riflessione sulla tecno-estetica. La filosofia, da sempre, è una disciplina che trova nella realtà il suo terreno di interrogazione e di indagine. Per quanto spesso si pensi il contrario, essa è incardinata nel mondo, continuamente riferita a esso. E questo mondo è oggi coinvolto in un continuo cambiamento, supportato e rilanciato dai dispositivi tecnologici. Evidentemente, non si tratta della prima volta: pensiamo anche soltanto al cinema, interfaccia che ha interrogato la filosofia del '900 in modo profondo (si pensi, tra le altre, alle riflessioni di Walter Benjamin o di Gilles Deleuze) per la sua capacità di mettere in movimento le immagini e per aver generato degli ambienti associati fino a quel momento non percorsi dal nostro apparato percettivo.

Abbiamo visto come il nostro assetto affettivo e sensibile, il nostro senso comune, si riorganizzi attraverso la relazione con l'ambiente tecnico nel quale, di volta in volta, si dispiega. Si tratta dunque di considerare anche il contesto storico, come Benjamin ha efficacemente evidenziato:

<sup>23</sup> Su questo punto cfr. B. Stiegler, *La société automatique 1. L'Avenir du travail*, Fayard, Paris 2015, in particolare l'idea di considerare le tecnologie da un punto di vista farmacologico.

<sup>24</sup> G. Simondon, *Riflessioni sulla tecno-estetica*, in *Sulla tecnica*, op. cit., p. 334.

<sup>25</sup> Ivi, p. 320.

«Nel corso di lunghi periodi storici, insieme al modo di esistere complessivo delle collettività, si trasforma anche la modalità della loro percezione. La modalità in cui si organizza la percezione umana – il *medium* in cui essa si realizza – non è condizionata solo in senso naturale, ma anche in senso storico»<sup>26</sup>.

La percezione dell'uomo contemporaneo, più che in passato, sta in mezzo a un ambiente sempre più tecnicizzato: è di questo che Benjamin tiene conto, confrontandosi con il cinema, con la radio e con la sempre più vasta industrializzazione. Tutti questi dispositivi costituiscono «il medium della percezione» che viene «incessantemente configurato, plasmato, modulato, scolpito, da un' *Apparatur* tecnica in costante evoluzione»<sup>27</sup>.

Le interfacce digitali hanno portato definitivamente in luce il carattere mediato (tecno-estetico) della nostra esperienza, il nostro costitutivo «stare nel mezzo»<sup>28</sup>, la necessità di pensare alle nostre mediazioni nei termini di *trasduzioni* e non come semplici interazioni. Questo accade anche perché i media contemporanei sfruttano più che mai la loro capacità di dar vita a un ambiente: pensiamo agli ambienti immersivi, alla realtà virtuale o aumentata<sup>29</sup> che fanno definitivamente cadere la possibilità di pensare all'impatto di questi dispositivi nei termini di una «rappresentazione», ovvero come a qualcosa che mi sta semplicemente di fronte. Inoltre, sollecitando pienamente il nostro corpo, la nostra affettività, mettono in moto un tipo di apprendimento che fino a questa rivoluzione digitale era passato un po' in secondo piano e che Francesco Antinucci ha definito di tipo «senso-motorio». Oggi, nei nostri ambienti mediali, questo tipo di apprendimento lavora in piena

<sup>26</sup> W. Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1955; trad. it. di E. Filippini, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Milano 2000, p. 24.

<sup>27</sup> A. Somaini, *L'oggetto attualmente più importante dell'estetica. Benjamin, il cinema e il medium della percezione*, in «Fata Morgana», n. 20, 2013, pp. 117-146, p.118.

<sup>28</sup> Su questo punto cfr. R. Grusin, *Radical Mediation. Cinema, estetica e tecnologie digitali*, a cura di A. Maiello, Pellegrini Editore, Cosenza 2017. In questo testo, Grusin sviluppa il concetto di *mediazione radicale* partendo, tra le altre, anche dalla riflessione di Simondon. Con questo termine Grusin intende ciò che opera «a un livello tecnico, corporeo, e materiale per generare e modulare individualmente e collettivamente stati d'animo affettivi, o strutture del sentire tra gruppi umani e non umani», p. 223. Per una riflessione sulla mediazione radicale nei tempi del Covid-19, si consiglia la lettura di A. Maiello, *Viralità postmediale. Quando il media (del virus) siamo noi*, in «Fata Morgana web», online il 15 marzo 2020; <https://www.fatamorganaweb.unical.it/index.php/2020/03/15/viralita-postmediale/>

<sup>29</sup> Senza poter approfondire, si segnala che si tratta di differenti tipologie di ambiente, ai quali sono connesse diverse modalità esperienziali.



Elisa Binda, Per un'educazione tecno-estetica. Pratiche e riflessioni

sinergia con quello di tipo «simbolico-ricostruttivo»<sup>30</sup> (legato, per intenderci, alla comprensione di un testo scritto).

Dalla consapevolezza di questo nostro ineliminabile “stare nel mezzo” partono i progetti *Schermi in classe* e *Cinegame*, con i quali vorrei provare a tirare le fila di questa riflessione.

Si tratta due lavori, svolti in anni diversi, indirizzati a ragazzi in età scolare di diverse scuole d'Italia, accumulati dal desiderio di provare a immaginare un'educazione tecno-estetica.

*Schermi in classe*<sup>31</sup>, lavoro condotto da *Cinemovel*<sup>32</sup> con la promozione di *Libera*, ha portato, nel corso di questi ultimi anni, gli schermi nelle aule magne, nei corridoi, nelle palestre delle scuole. *Cinemovel*, un vero e proprio cinema itinerante, ha così occupato gli spazi di alcuni istituti secondari di primo e secondo grado del nostro Paese a partire dal 2014<sup>33</sup>. L'obiettivo è quello di riflettere su uno dei fenomeni che più negativamente caratterizza la nostra dimensione collettiva, ovvero quello della mafia. Per fare questo vengono creati dei veri e propri laboratori multimediali nei quali i ragazzi apprendono a lavorare sulle immagini che quotidianamente incontrano in rete. La sfida è dunque quella di elaborare un racconto<sup>34</sup> audiovisivo aperto e mobile, messo online, che aiuti i ragazzi non soltanto a riflettere sul fenomeno mafioso al di là dei possibili stereotipi tradizionali, ma soprattutto a fare ciò partendo da un uso consapevole delle tecnologie dell'immagine, provando a sfruttare le potenzialità connesse al formato digitale. A questi ragazzi viene insegnata una “grammatica” che permette loro di acquisire le regole sintattiche e creative del linguaggio audiovisivo, sperando così, in prima persona, tutta la portata individuativa ed elaborativa.

*Cinegame*<sup>35</sup> è invece un tentativo di pensare insieme cinema e videogioco, partendo dal desiderio di fornire ai ragazzi delle modalità

<sup>30</sup> F. Antinucci, *Parola e immagine. Storia di due tecnologie*, Laterza, Bari 2011.

<sup>31</sup> L'esperienza viene raccontata nel volume, anche scaricabile online, *Schermi in classe. Media literacy ed educazione alla cittadinanza*, Edizioni Gruppo Abele, Torino 2018 (<https://cinemovel.tv/wp-content/uploads/2018/05/Schermi-in-classe-compressed.pdf>).

<sup>32</sup> <http://cinemovel.tv>.

<sup>33</sup> La fondazione *Cinemovel*, con la presidenza onoraria di Ettore Scola, da sempre si occupa di far fuoriuscire lo schermo dai limiti fisici della sala del cinema; molto importante è il progetto che ha compiuto, fin dal 1997, in territorio africano, portando gli schermi nelle strade di molti villaggi.

<sup>34</sup> Sull'importanza della narrazione per la nostra specie cfr. M. Cometa, *Perché le storie ci aiutano a vivere. La letteratura necessaria*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2017.

<sup>35</sup> <https://www.cinegame.eu/home>.

di ripensare loro stessi e la loro esperienza del mondo attraverso i dispositivi digitali. Sempre sotto la guida di *Cinemovel*<sup>36</sup>, questo lavoro coinvolge, annualmente, ragazze e ragazzi che frequentano la scuola secondaria di primo grado. A partire dal 2018, e fino al 2021, con la direzione creativa dei registi Davide Barletti e Gabriele Gianni, il progetto intende dare forma a un grande racconto per immagini, scritto e interpretato dagli studenti delle scuole, ad alto tasso di dispersione scolastica, di Milano, Rovellasca, Città di Castello, Ancona, Bari e Palermo.

*Cinegame* è un laboratorio dedicato alla scrittura creativa di storie e alla loro realizzazione audiovisiva. Questo racconto prende la forma di un videogioco interattivo che evoca le immagini del cinema delle origini (in particolare Meliès) e il teatro delle ombre. La storia è navigabile dagli utenti su una piattaforma online e dà la possibilità di scegliere la piega che prenderà la storia, attraverso dei bivi narrativi<sup>37</sup> inventati dagli studenti. L'obiettivo è rendere i ragazzi consapevoli dell'importanza del momento della scelta nella loro vita quotidiana, anche per quanto riguarda il rapporto con i dispositivi. *Cinegame* vuole infatti creare occasioni e spazi per confrontarsi con le tecnologie e con le immagini dando la possibilità di prendere parte in modo attivo alla produzione di contenuti.

L'interfaccia intorno a cui ruotano entrambi questi lavori è lo schermo, veicolo oggi di una moltitudine di immagini. Ogni giorno queste superfici permettono a un numero enorme di immagini di essere scaricate, condivise, archiviate, ma anche prodotte, manipolate, montate.

I nostri occhi e le nostre dita sono in una relazione ininterrotta con degli schermi, attraverso i quali viviamo le nostre vite<sup>38</sup>. Gli schermi «non sono – né sono mai stati – semplici superfici che mostrano immagini», sono diventati dispositivi che «istituiscono relazioni e apro-

<sup>36</sup> Insieme a *CIAI* come capofila, a *Ed-Work* per il progetto educativo-pedagogico, a *Gnucoop* per lo sviluppo della piattaforma online e a un grande partenariato composto da 26 soggetti.

<sup>37</sup> La forma di questo racconto ricorda l'episodio interattivo, *Bandersnatch*, della serie televisiva *Black Mirror*, centrale nella riflessione, offerta dagli stessi prodotti audiovisivi, sulla proliferazione della tecnologia nelle nostre società. Il riferimento è anche quello del *libro-game* degli anni '80.

<sup>38</sup> Luciano Floridi ha formulato l'espressione *onlife* proprio per nominare questo aspetto misto delle nostre vite, dove virtuale e reale si fondono.

Elisa Binda, Per un'educazione tecno-estetica. Pratiche e riflessioni

no esperienze»<sup>39</sup>, grazie ai quali incontriamo il mondo; ciò ha, necessariamente, una ricaduta sulla nostra esperienza percettiva e sul nostro senso comune il quale si ridefinisce proprio attraverso queste interfacce. In questa prospettiva Mauro Carbone pensa a questi dispositivi nei termini di schermi-protesi, estensioni permanenti del nostro corpo. Nel suo ultimo libro, *Filosofia-schermi*<sup>40</sup>, si interroga sull'efficacia del termine *display* per esprimere cosa sia, ma soprattutto cosa sarà, per noi uno schermo. Carbone suggerisce di utilizzare il termine "protesi" cercando di andare oltre il suo significato di "sostituzione" e concependolo, piuttosto, come «artefatto» delegato «non solo a ristabilire, ma a *sviluppare* artificialmente le possibilità umane di percezione (intesa come inseparabile dal movimento), emozione, cognizione e azione»<sup>41</sup>. Lo schermo diventa appunto estensione della nostra sensibilità tecno-estetica<sup>42</sup>.

Mi sembra che sia *Schermi in classe*, sia *Cinegame* sviluppino i loro progetti a partire da questa consapevolezza, considerando gli odierni ambienti associati come degli spazi in cui dobbiamo ancora imparare ad abitare. Vincono, in questo modo, la sfida di un'educazione del nostro *Gemeinsinn*, tenendo conto, innanzitutto, degli ambienti mediali e iperconnessi in cui i ragazzi vivono e in cui possono scegliere come diventare grandi. Questi progetti non vogliono considerare i media contemporanei come meri strumenti, ma se ne appropriano a partire dalla convinzione che l'educazione e l'apprendimento siano di per sé, per loro natura, dei processi di mediazione e di intermediazione tra il soggetto, gli oggetti del sapere e altri soggetti coinvolti. I dispositivi mediali sono allora considerati come degli importanti amplificatori di questo processo di mediazione, dei potenziali alleati per rivelare anche competenze che altrimenti potrebbero perfino rimanere inesprese.

Per quanto le nuove generazioni, i cosiddetti nativi digitali, si muovano con una certa agilità in questi ambienti (e questo i miei studenti me lo dimostrano quotidianamente) è opportuno rilanciare la necessità di farne degli spazi in grado di generare, e non di sopprime-

<sup>39</sup> M. Carbone, *Vi facciamo vedere noi (chi siamo). Gli schermi nella pandemia*, in «Fata Morgana Web», online il 10 aprile 2020; <https://www.fatamorganaweb.unical.it/index.php/2020/04/10/schermi-nella-pandemia-coronavirus/>

<sup>40</sup> M. Carbone, *Filosofia-schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2016.

<sup>41</sup> Ivi, pp. 141-142.

<sup>42</sup> Il riferimento imprescindibile, a questo riguardo, è la riflessione di Marshall McLuhan e all'idea dei media come estensioni del corpo.

re, dei processi di individuazione; è fondamentale, dunque, continuare a ripresentare la necessità di una definizione, sempre aperta e mai conclusiva, di un'educazione tecno-estetica.

#### Abstrac:

Viviamo in ambienti altamente mediali. In questi spazi i nostri processi cognitivi, affettivi, emotivi, educativi, individuali e collettivi, si originano e si sviluppano. Il testo vuole provare a riflettere, partendo dalla filosofia di Gilbert Simondon, sulla necessità di immaginare e realizzare un'educazione tecno-estetica che sappia riconoscere, innanzitutto, come la nostra specie abbia, da sempre, modificato il suo ambiente attraverso un insieme variegato di mediazioni (dal linguaggio fino alle immagini digitali, passando per gli strumenti tecnici). A questo processo di esternalizzazione segue un movimento di feedback in grado di generare dei processi di individuazione. Sono gli schermi, oggi, a istituire relazioni e ad aprire esperienze e di questo rendono conto due progetti svolti nelle scuole italiane, *Schermi in classe* e *Cinegame*, considerati come due validi esempi di un'educazione tecno-estetica capaci di confrontarsi virtuosamente con le tecnologie e con le immagini digitali.

*We live in medial environments. In these spaces we develop our cognitive, affective and educational processes, both individually and collectively. This text tries to reflect on the necessity to conceive and implement a techno-aesthetics education. Moving from Gilbert Simondon thought, this essay aims to underline that our species has always changed its environments through different mediations (like language, technical tools or digital images), reorganizing the human experience and generating processes of individuation. Screens are, today, what institute relations and promote experiences. This theoretical assumption is the starting point for two important projects conducted in Italian schools: Schermi in classe e Cinegame. These are two convincing examples of techno-aesthetics education that are capable to use technologies and digital images.*

Parole chiave: Tecno-estetica, ambienti mediali, individuazione, educazione, schermi

Keywords: Techno-aesthetics, medial environments, process of individuation, education, screens